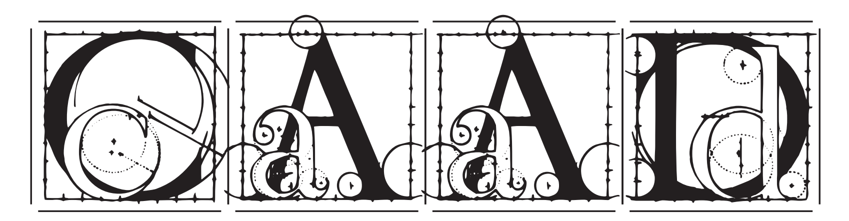


Boletín sobre Aventuras Conversacionales

Número 46 - Segunda Edad - Año 12

Octubre 2000 - http://pagina.de/caad

La Espiral

La Cueva Colosal

Cruce de Caminos

El Pantano

El Claro de los Trolls

La Inquisición

La Taberna

La Torre de Babel

El Castillo del Viejo Archivero

Inventario

También puedes ver a:

- Javier San José (jsj666@hotmail.com)
- El Clérigo Urbatain (ruberalbert@bigfoot.com)
- Francisco Prieto (fprietog@hotmail.com)
- David Moreno Cambre (saimazoom@bigfoot.com)

La Inquisición

Si por fuera el edificio resulta impresionante, por dentro no lo es menos. Varios acólitos se ocupan de destruir metódicamente extraños artefactos mágicos. Al fondo te espera, se levanta cuando te ve llegar y dice...

MUnDo CAAD ya es una realidad. Un entorno virtual de encuentro entre aventureros. Quiero agradecer desde estas páginas al esfuerzo de Carlos Sánchez que instaló el servidor, CRANDRIEL que ha colaborado en la traducción del MUD y en diversos ajustes del mismo. A Zak que ha traído un par de interesantes 'bots' (Archivero y ZX) desde el ifMUD y ha trabajado en su adaptación y mejor y, como no, a Urbatain que se ha encargado de crear algunas de las zonas que componen el área principal de MUnDo CAAD.

Mis agradecimientos también a todos aquellos que ya han instalado, o están en ello, sus zonas en el MUD.

MUnDo CAAD abre nuevas expectativas para el desarrollo de actividades aventureras. Gracias a ZX podremos jugar aventuras multijugador. Gracias al esfuerzo de los constructores podemos disfrutar de interesantes áreas que explorar. Y esto sólo es el principio.

El Gran Inquisidor

La Cueva Colosal

Junto a un improvisado fuego se encuentra una semielfa que te mira divertida. *"Hola viajero, mi nombre es Xzira. Pasa y ponte cómodo, aquí nada ni nadie puede dañarte."*.

Web de Ignacio Monge

La sección de aventuras de la página de Ignacio Monge (http://www.navegalia.com/personal/ignaciomonge/aventuras.html) ha sido completamente reescrita. Se han incorporado nuevos proyectos abiertos a la participación. Además, desde esta sección se pueden bajar las aventuras "A lo lejos, un faro" y la nueva versión de "La TrIBu" (que dentro de poco también saldrá para Glulxe), así como nueva documentación de cada una de ellas y de los proyectos.

AOLcomp

El Clérigo Loco (digooo... Urbatain :-) y Lumpi han convocado la AOLcomp. Sus bases las podréis encontrar publicadas en la lista de correo del CAAD y en la web AC'S (http://www.xyzzy.gq.nu) en la sección AOL/Bolsa-Concurso, donde también podréis conseguir el programa AOL.

SPAC

Ha nacido SPAC, una publicación aventurera orientada a publicar comentarios de aventuras. La similitud del nombre con la SPAG inglesa no es casual ya que, en principio, pretende ser una traducción de esta, al menos hasta coger autonomía. Podéis suscribíos y recibir cómodamente cada número acudiendo a la lista de SPAC (http://www.egroups.com/group/spac_list). Además SPAC tiene web propia (http://sector85.cjb.net) donde se irán publicando todos los boletines que se editen para facilitar su acceso.

Infocom documentation project

El Infocom documentation project (http://www.roger.long.net/Infocom.html) pretende poner en formato electrónico (con permiso de la propia Activision, actual poseedora de los derechos sobre las aventuras de Infocom) toda la documentación de las aventuras de Infocom.

Falcon's Eye

Falcon's Eye (http://www.hut.fi/~jtpelto2/nethack.html) es una adaptación del vetusto Nethack con gráficos isométricos funcionando a 800x600 y 256 colores.

JACL

JACL (http://jacl.animats.net) es un nuevo sistema que permite desarrollar aventuras conversacionales on-line.

Egoboo

Egoboo (http://egoboo.sourceforge.net) es un nuevo roguelike, al estilo del veterano NetHack, pero con la novedad de que muestra gráficos en 3D.

La isla de Tokland

La isla de Tokland (http://www.redestb.es/tiflonet/programas/

tokland.ZIP) es una nueva aventura conversacional programada en Inform por Angel Ros Campillo.

Estreno del MUD del CAAD

Ya podéis conectaros al MUD del CAAD. Para ello visitad la página de acceso desde la web del CAAD, donde podréis registraros para acceder. El acceso se puede realizar desde el propio navegador, usando un cliente telnet estándar o un cliente MUD específico (lo más recomendable).

Página "no oficial" de MUnDo CAAD

Gonzalo Flores ha preparado una página "no oficial" (http://www.geocities.com/caadmud) sobre el MUD. Todos aquellos interesados pueden encontrar allí variada información.

EquipATE

EquipATE (Equipo para aventureros Ahora Totalmente en Español) es una página mantenida por JSJ en la que podéis encontrar intérpretes, librerías y utilidades relacionadas con Inform totalmente traducidas y adaptadas al castellano (http://www.geocities.com/jsjlogin/equipate/equipate.html). Esta web es un complemento de la web de InformATE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939).

Baldur's Gate II

Ya está a la venta desde hace unos días el esperado Baldur's Gate II (http://www.interplay.com/bgate2). De momento sólo ha salido en EEUU pero pronto llegará, esperemos que completamente traducido y doblado al castellano, por aquí.

Inform Explorer

Inform Explorer (http://www.logicshopltd.co.uk/ie) es un entorno de desarrollo integrado para Inform. Se basa en el anterior Inform Edit de su mismo autor.

Frobnitz

Frobnitz (http://member.newsguy.com/~hangard/frobnitz) es un nuevo e interesante intérprete de máquina-Z para los dispositivos Palm. Entre otras características tiene emulación del ratón (para juegos como Beyond Zork) y soporte de color.

IF Competition 2000

La IF competition 2000 (http://www.textfire.com/comp00) ha comenzado, habiendo terminado el plazo de admisión de aventuras. Una española ha entrado en concurso, no es más ni menos que AOL de Lumpi, que allí se llama OTOS (On The Other Side).

Historial de la lista de correo

Nuestro amigo Radastán ha preparado una web (http://portal.swin.net/listas/caad) que recoge el historial de mensajes de la lista de correo del CAAD.

Xzira

El Claro de los Trolls

> Te encuentras en un pequeño claro, semioculto entre los árboles.

El Valle (The Valley)

Introducción

Estamos ante un clásico de las aventuras. Su título "The Valley" fue publicado originariamente por la revista "Computing Today" y por la compañía "Argus Specialist Press" en el año 1980, hace una tira de tiempo. Poco a poco fue adaptándose a los microordenadores más populares a lo largo de la década. El autor del programa es Henry Budgett, redactor-jefe de la mencionada revista. Como detalle gracioso de la antigüedad del juego es que en su primera versión no se auto-ejecutaba, teniendo que hacer un RUN para poder jugar. También hay que tener en cuenta que estos tipos de programas tan antiguos se publicaban en libros y revistas para teclearlos. Dichos listados eran muy didácticos y estaban repletos de líneas REM para explicar cada rutina. Otro detalle es que ocupa las 48K del spectrum totalmente, todo un logro para aquella época.



El cuento

Estamos en la tierra de "Tybollea" que ha sido salvada de las hordas de "Selric" por la princesa Evanna y el poderoso mago Vounim quienes conjuntamente forjaron poderosas magias para vencer al enemigo. Evanna, agradecida, otorgó al mago el Valle comprendido entre los dos castillos. Vounim se dejó tentar por los poderes del mal y Evanna tuvo que encontrar una forma de expulsar de sus dominios al mago quien ahora ha levantado un templo a la Diosa Lagartija "Y'Nagioth".

Evanna no pudo encontrar ayuda así que tuvo que enfrentarse sola a él. Alarian, un joven mago de la corte de Evanna que fue discípulo de Vounim, le dio a la princesa un amuleto con seis piedras preciosas dotado de poderes mágicos, pudiendo retornar a la vida a su poseedor tras haber muerto.

Atrapado en su cubil, Evanna le venció pero los tremendos poderes del mago hicieron sucumbir a la princesa. Esto ocurrió después de que ella pudiera ocultar

el amuleto en el templo de Y'Nagioth, distribuyendo sus seis piedras preciosas en las seis plantas de la "Black Tower", la torre negra.

Al final, ella transfirió su magia a su "Helm", su timón, que escondió en el cubil de Vounim, donde ella murió. La paz reinó en el valle con Alarian, el joven mago, actuando en lugar de la princesa muerta. Ahora, diez mil años después (¡qué bestias!) el maligno Vounim, después de haber curado sus heridas tras tantos años, quiere recuperar el Valle.

Alarian se encuentra muy debilitado para combatir sólo, así que ha reunido una banda de aventureros (que seréis todos vosotros) para ayudarle a encontrar el amuleto con sus piedras, y con él buscar el Timón de Evanna con el que sólo se puede vencer a Vounim.

Total, imaginación a raudales por parte del autor, y era redactor de una revista... casi nada.

El juego

Después de haber elegido entre cinco tipos de personajes con los que jugar: un mago, un pensador, un bárbaro, un guerrero o un monje; el programa dibuja el valle, con bosque, pantanos, los dos castillos, un camino "seguro" que va de un castillo a otro y la Torre Negra.

Dentro del bosque se encuentra el cubil de Vounim mientras en el pantano está el templo de Y'Nagioth. Debajo del mapa están los datos del personaje y sus puntuaciones, al igual que los textos que nos indican lo que sucede en cada momento. Estas puntuaciones son: los tesoros recogidos, experiencia, número de intentos, fuerza de combate, potencia "psi" y vigor o energía.



Uno puede ir de castillo a castillo por el camino sin sufrir percances, pero es muy importante ganar puntos y experiencia en este juego, sin los cuales no se llegará muy lejos, así que en cuanto nos salgamos del camino seguro, el ordenador se encargar de crear aleatoriamente situaciones, tanto de peligro en combate como de toparnos con un tesoro. También, en los castillos se curan todas las heridas (lo cual es muy útil).

Aparte de explorar, al intentar resolver la misión es inevitable salir del camino y entrar en los bosques o en el pantano con lo que el mapa se borra para dar paso al escenario donde se ha entrado y al igual pasa en los edificios a entrar, que muestran el plano del

nivel en donde estamos y se puede ascender o bajar por escaleras. En resumen, las instrucciones detalladas para poder terminar la aventura son estas:

- Primero y ante todo, ganar puntos de todas clases, antes de adentrarse en el templo o en la torre o en el cubil.
- Segundo, hay que buscar el amuleto que está en el templo de Y'Nagioth y éste a su vez está en el pantano. Al entrar en el templo (si llegamos) hay que coger todos los tesoros que se nos muestran repartidos por las habitaciones, y uno de ellos será el amuleto. Cuando lo cojamos el ordenador te lo indicará.
- Tercero, habrá que recoger las piedras preciosas situadas en la Black Tower (torre negra) de Zaexon, y esta está a la vista en el valle, sin necesidad de atravesar otros escenarios. Las piedras sin el amuleto es inútil buscarlas, y encima, creo que hay que cogerlas en orden y no tengo ni idea de cuál es (tal dato se perdió y sólo está en la primera edición del juego, algo imposible de encontrar hoy). Son seis piedras.
- Y cuarto, pero no creo que llegues aquí nunca, después de haber luchado tanto, podrás encaminarte al Cubil de Vounim en el bosque para buscar el Timón de Evanna "helm". Pero, siempre hay un pero, no podrá hallarse este hasta no haber alcanzado la puntuación de "War lord", señor de la guerra; más adelante hablaré de dichas puntuaciones.
-Y por último, a por el mago maligno, del cual no tengo noticia de dónde podría estar, aunque imagino que estará en su cubil. Como todos los malos malísimos.

Los controles

El movimiento del personaje se controla por los cursores. (5 6 7 8) Si nos encontramos con un monstruo, antes de la lucha, puede que se nos ofrezca la posibilidad de (a)tacar o (r)etirarse.

Al entrar en combate, jugador y monstruo golpean por turno. En nuestro turno el ordenador apremiará: "golpee rápidamente". Y no lo dice por decir, apenas nos da un segundo para responder atacando, si no se perderá la vez y el monstruo lo hará primero.

Hay tres tipos de golpes: en la cabeza (tecla H), muy efectivo pero difícil; en el cuerpo (B), de efectividad intermedia; y en las extremidades (L), pocas heridas pero le das seguro.

Aparte de los golpes se puede lanzar un hechizo con la tecla S, con lo que nos pedirá el tipo de hechizo a lanzar. Hay tres que se seleccionan con las teclas 1 2 y 3.

El primero es "SLEEPIT" o adormilarlo, al monstruo claro, y apenas gasta energía PSI, así lo puede lanzar cualquier personaje. El segundo es "PSI-LANZAS", requiere un mínimo de potencia PSI de 49 y 1000

puntos de experiencia para conjurarlo y acribilla al bicho, si es físico claro ya que también hay fantasmas y balrogs (son los más peligrosos ¡escapa!). Y, por último, "CRISPIT", se necesitan más de 77 unidades de potencia psi y la gran cantidad de 5000 puntos de experiencia, y que es muy bueno y efectivo si logras lanzarlo.

Por último, con la tecla E nos dice la puntuación alcanzada. Esta oscila de 0 a 28, "comida de monstruo" hasta "maestro del destino". La puntuación 25 corresponde al "señor de la guerra" o "War Lord" que es la necesaria para coger el Timón de Evanna.

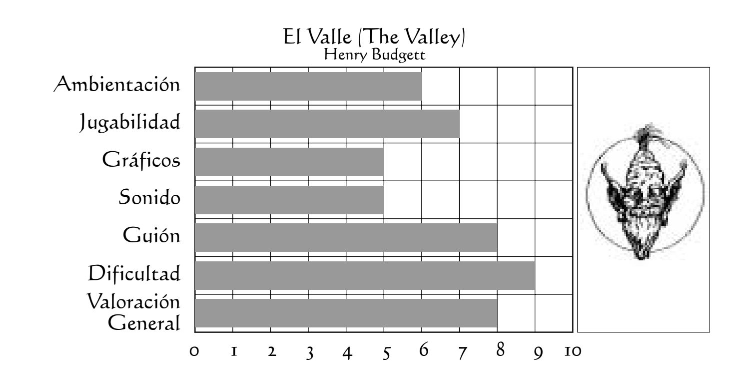
La versión

La versión original de este juego era en inglés, pero hasta mis manos llegó una versión traducida. Pero, está traducida chapuceramente: las frases se comen gráficos, hacen scrolls que son capaces de chafarnos el juego, sobre todo si usáis el hechizo *Crispit* se produce un scroll que mueve la pantalla y nos puede dejar bloqueados.

Si el juego es cutre de por sí, esto ya hace que lo sea más todavía. ¡Ganas me han dado de volver a pasarlo a inglés!. Y todo esto sumado a que es muy difícil de controlar, ya que apenas hay tiempo ni para responder a los ataques, ni para leer los mensajes del juego. Así que os recomiendo que si tenéis algo de idea de BASIC, adentráos en el listado con un BREAK y ponedlo a vuestro gusto, ya que en el fondo el programa es muy bueno y entretenido.

Y vosotros diréis: ¡cómo puedes decir que es cutre y después entretenido!. Pues por que es la verdad: es un juego muy antiguo, con un control muy difícil y con una dinámica infernal. Pero cuando logras dominar los controles.... eso ya es otra cosa. Es adictivo y muy entretenido. Y la rapidez que hay que seguir para combatir, sólo hace que nos sumerjamos más y que suframos cada golpe que nos roba un monstruo por no haber sido más rápidos.

Y nada más, simplemente recomendaos que probéis a jugar un buen rato y veréis como no os cansáis de machacar monstruos y recoger tesoros, ¡nunca se acabarán!. Y tened siempre en cuenta la naturaleza de los monstruos: a los fantasmas no se les puede clavar la espada; y los Balrogs son muy peligrosos.



El Clérigo Urbatain

La Torre de Babel

Mucha gente se afana en este impresionante edificio, entre una confusión de lenguajes. Un guía se adelanta entre todos y te saluda en tu idioma: "Permíteme presentarte alguna de nuestras obras, amable viajero".

Velnor's Lair

Esta pequeña joya es de 1983. En aquella época se comercializaban estos tipos de juegos en listados en BASIC, en libros guiados al aprendizaje, repletos de líneas REM. La compañía era Quicksilva, ¿os suena?. Informes que tengo me indican que el juego era de la firma "Neptune", pero en la versión que está disponible en la zona de ficheros de Spectrum pone bien claro Quicksilva.

Está muy en línea con los Dungeons'n'Dragons, kilómetros y kilómetros de subterráneos repletos de malvados trolls, fantasmas de todo tipo, gigantes, cocodrilos, momias. Definitivamente muy rico en bichos y problemas jugosos. También tiene magia, depende del personaje que elijamos, pero afortunadamente los conjuros exactos están disponibles en unas instrucciones mías, en las que pongo lo mínimo necesario para jugar. No os dejéis engañar por su aspecto cutre y retro, probad una partida, os enganchará. En cualquier momento podéis hacer un BREAK y entrar en su listado BASIC.

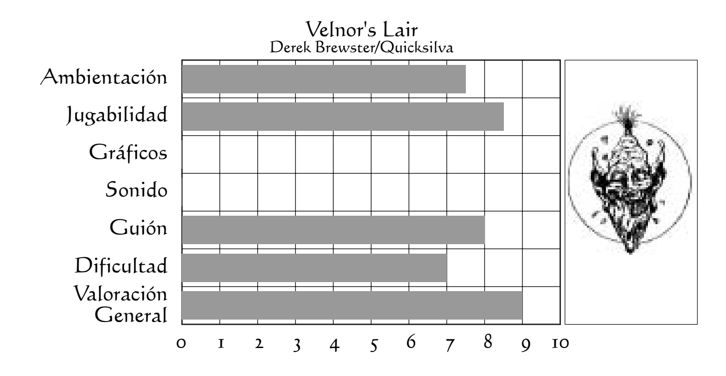
Parece mentira que con aquel lenguaje se hiciesen maravillas. Naturalmente no esperéis gráficos y, por supuesto, está en inglés, aunque fácilmente se podría traducir, ¿algún voluntario?. Y tiene PSIs. La mayoría enemigos, y aunque simples, sin muchas complicaciones, logran su cometido con creces. Bueno, y las rutinas de lucha, huida y persecución son buenísimas. ¡Un troll te pisa los talones!.

Es de destacar la sencillez de los comandos, que incluyen un USE común a todos los objetos, algo que ahorra muchos quebraderos de cabeza.

Los problemas suelen ser lógicos, muy lógicos, pero no por ello fáciles, aunque su mayor dificultad reside en los enemigos; si no se combaten inteligentemente nos matarán sin remedio. Y si llevas el mago o el clérigo (aparte del guerrero sin inteligencia) hay que preservar los puntos de magia, sino serás carne para troll.



Pecado perdérselo, y tomad ejemplo de lo que es una aventura buena. Muchas maravillas como esta se comercializaron con gran éxito en aquellos años, entre ellas THE VALLEY. Lo que parece una 'patata' se puede convertir en una auténtica joya. Otros títulos interesantes son: TRANSILVANIAN TOWER, THE HALLS OF THE THINGS, BLACK TOWER, SORCERER'S CASTLE, WUMPUS, etc... Si los conseguís (que no creo), ¡al dominio público! ¿OK?.



El Clérigo Urbatain

El Pantano

Una voz susurra entre la niebla del pantano: *"No puedes hacer eso".*

Pirateer II

En la bodega del barco

pon gorro, empuja mueble (+2), coge banqueta, este, deja banqueta, coge botella, examina escalera (hasta que no haya moros en la costa), rompe botella (+1), coge papel, lee papel (+1), deja papel, coge cristal, sube

Rumbo a Irlanda

norte, sube, coge llave, baja, sur, sur, abre puerta con llave, entra, coge mapa (+3), sal (antes de que llegue el capitán y te mate), espera (las veces necesarias para llegar a Irlanda), este

En Irlanda

este, sur, coge manzana (+2), sur, coge espejo, norte, norte, norte, norte, coge pico, coge pala, norte, coge pan, sur, sur, entra, coge vino, sal, sur, oeste, oeste, sube, espera (hasta que el barco zarpe)

Rumbo a Inglaterra (por ahora)

di timonel eastville, amenaza timonel con cristal (+5), deja cristal, baja, espera (hasta que el barco atraque en la playa), este

En la isla Eastville

coge tablón, este, norte, entra (+2), cava (+10), deja pico, deja pala, coge tesoro, sur, deja tablón, este, sur, oeste, oeste, sur, oeste, este, sur, oeste, entra, da espejo (+3), di chica follar (¿Por qué no?), sal, norte, norte, oeste, sube embarcación

En otra isla

come pan (+1), sur, este, sur, sur, sur, oeste, sur, bebe agua (+1), norte, este, norte, norte, oeste, sur, desata cuerda, coge cuerda, oeste, baja

En la guarida secreta de los piratas

coge manta, coge tabaco, espera (hasta que te abran la puerta), deja manta, sal, este, norte, sube, oeste, oeste, norte, entra, abre armario, entra, coge cuchillo, coge mechero, sal, sal, sur, entra, da vino a ormond (si está ahí... si no, búscale y dáselo) (+2), da tabaco a ormond (igual que antes), espera (a que ormond se vaya... si está ahí), coge brújula, sal, este, espera a que llege godfred (si no estuviera ya ahí), di godfred motín (+4), coge cuerno, este, sube, norte, oeste, entra, quema ramas con mechero (+2), deja mechero, sal, este, sube

Ahora es el momento de tomar una importante decisión. Dependiendo de lo que hagas la aventura tomará un rumbo u otro. Básicamente tienes dos opciones: puedes seguir el plan de Godfred para el amotinamiento, tocando el cuerno, o puedes chivarte al capitán pirata sobre dicho plan. Vamos con la primera solución (más adelante doy la otra).

Motín

toca cuerno (+3). este. espera (hasta que termine la batalla del oeste). oeste. baja. sur. baja, oeste, oeste, norte, entra, espera (hasta que llegue Godfred -si es que no está- y te cuente algo que hará cambiar tus intenciones...), espera (ahora hasta que se largue Godfred para poder coger el llavín), coge llavín (+5), entra, espera (hasta que Godfred se vaya), sal, sal, sur, este, este, baja, sur, abre trampilla con llavín, deja llavin, baja, sur, oeste, ata cuerda a poste lejano, ata cuerda a poste cercano, oeste (+4), mueve palanca, mueve palanca, este, mueve palanca, mueve palanca, mueve palanca, norte, mueve palanca, este, mueve palanca, mueve palanca, mueve palanca, sur, coge tesoro (+5), norte, mueve palanca, oeste, mueve palanca, mueve palanca, mueve palanca, sur, mueve palanca, oeste, mueve palanca, mueve palanca, oeste, este, norte, sube, norte, sube, sube, norte, sal, norte, este, norte, mata pirata con cuchillo (+3), norte, oeste, sube, FINAL



1: FUTURO INSEGURO (59 de 59 puntos).

Esta es la otra solución de la aventura si te chivas del motín al capitán pirata:

Me chivo del motín...

di capitán motín (+4), baja, di nicholas ven (+1). sur. baja, oeste, oeste, norte, di nicholas espera, entra, coge llavin (si no está Godfred, si no espera hasta que se vaya para cogerlo) (+5), entra, espera (hasta que godfred se marche), sal, sal, sur, este, este, baja, sur, oeste, empuja barríl, coge llave, abre puerta con llave, entra, di nicholas ven, deja llave, sal, este, abre trampilla con llavín, deja llavín, baja, sur, sur, sur, sube nicholas (+3), lanza cuerda a nicholas (+1), norte, mata pirata con cuchillo (+2), oeste, examina barriles, coger veneno, este, abre cerrojo, sal, norte, norte, norte, sube, norte, sube, oeste, entra, vacía veneno en barril (+4), sal, este, sube, norte, sal, este, norte, este, sur, sur, FINAL 2: GLORIOSO (59 de 59 puntos).



Otro final...

Cruzando la laberíntica selva sur de este modo (desde la laguna donde se puede beber): O,S,N,O,E llegas a una explanada donde te recibirá una pareja de 'despelotados' (sólo si llevas el tesoro contigo). Te piden que les sigas y les obedeces (N,E,S,S), llegando al un claro frente a un ídolo de piedra, donde te piden que lances tu tesoro. Debes obedecerles, aunque te cueste. En ese momento os capturan a todos un grupo de salvajes.

Despiertas encerrado en una choza con un agujero en el techo. Para salir, empuja el tótem y sube.

Para salvar a Chika: está en la cabaña que hay sobre el árbol del sur del poblado. Para superar al indio que vigila la puerta de arriba, empújale. Entra y corta las cuerdas que atan a Chika con la lasca cortante que se puede coger al noroeste del poblado. Tras liberar a la muchacha, no olvides coger la cuerda y decirle a ella que te siga.

Para salvar a Chiko: Le han encerrado en un profundo pozo tapado con tablas y vigilado por un indio gordo que no deja de dormir. Ata la cuerda a la silla y al árbol, empuja al gordo para que rompa los tablones. Tira de la cuerda (Chika te ayudará a hacerlo), desata la cuerda y échasela a Chiko para que suba. No olvides decirle, una vez le has salvado, que te siga. Entonces guía a la parejita hacia la selva, al norte, tal como ellos te han pedido. Una vez allí, como agradecimiento, Chiko te regala su tanga y los dos personajes

desaparecen.

Entras en el ídolo y encuentras un personaje desnudo llorando. Si le preguntas por qué llora te contesta que porque está desnudo. Le das el tanga y él te da una balsa hinchable. Te conviene decirle que te siga, pues es un personaje de utilidad para más tarde.



En la casa del ser ya mencionado (que se llama Gumps) puedes coger un fuelle bajo un montón de facturas. Con este objeto puedes inflar la balsa. Dentro de la radio hay una bujía que debes coger. Una vez con la balsa hinchada podrás cruzar el lago. Al sur de éste hay un paraíso lleno de bellezas, pero cuyas aguas están llenas de basura y desperdicios orgánicos. Metiendo la bujía en la máquina depuradora arreglas el problema y ¡completas el FINAL 1: FINAL COÑA!

Francisco Prieto / David Moreno Cambre

El Castillo del Viejo Archivero

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en las que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo del Archivero, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

El gélido viento norteño azota las desoladas cumbres carpatianas. Dos intrépidos viajeros esperan a las puertas del Castillo mientras los sempiternos lobos aúllan sin cesar. La puerta se abre y ambos penetran hacia el cálido salón donde el viejo de los Cárpatos les espera junto al fuego:

"Pasad y sed bienvenidos Ángel y Sonia. Decidme quiénes sois y a qué os dedicáis""

Somos dos buenos amigos que, como tales, tenemos muchas cosas en común. La actividad laboral, los gustos por la lectura y, cómo no, el placer por las satisfacciones que nos produce este mundillo de la aventura. Nos dedicamos a la docencia relacionada con la educación especial de chicos ciegos y deficientes visuales, e impartimos nuestras clases en el Centro específico que la Organización Nacional de Ciegos posee en las instalaciones del CRE "Espíritu

Santo” en Alicante.

“¿Cómo conocisteis el mundo de la aventura?”

El contacto con estos ‘displaimers’ es relativamente reciente, debido a que las adaptaciones tiflotécnicas para acceder a la información a través del ordenador no tienen todavía historia, o al menos ésta es muy reciente.

“¿Cuál fue la primera aventura que jugasteis?”

El primer contacto lo tuvimos con dos juegos de manera simultánea, “En tierra bárbara” de Antonio Cortés y la trilogía del “Yucatán”, que, ignoramos por qué medio, apareció en el aula de tiflotecnología del colegio como material de experimentación.

“¿Y vuestra preferida?”

Es difícil decantarse por una aventura con nombre y apellidos citándola como nuestra preferida. En nuestra opinión, se detectan brotes de verdadero ingenio en muchas de ellas, pero, si se nos acepta la crítica, pensamos que la mejor está por hacer.

El viejo momio mira anhelante al crepitante fuego antes de formular la siguiente pregunta. “Respecto de la trilogía del Yucatán, ¿Cuál de las tres partes os ha gustado más?”

Cada una de las partes que conforman la “Trilogía” tiene su especial atractivo. “Cozumel” te engancha por lo tierno de su parte humana, representada en la excelente manera en la que se han tratado las acciones de los personajes y por lo novedoso de la forma. Recordad que nuestra impresión está influenciada por el hecho de que fue uno de los primeros contactos que tuvimos con estas historias. “Los templos sagrados” tiene puntazos muy logrados, pero nos parece una transición a “Chichen Itza”. Esta última está muy bien documentada y, al tiempo que proporciona la distracción propia del juego, nos enseña bastante sobre la mitología de los aztecas.

“¿Qué otras aventuras habéis jugado?”

Hemos luchado mano a mano con “Eudoxio”, “Rimblenden”, “Siglo XXI”, “El Jabato”, “Negra noche” y, por no hacer más farragoso lo extenso de la lista, con la mayoría de las colgadas en el CAAD cuando éste dependía de Arrakis y otras tantas bajadas de la web de Zak.

“¿Cómo se os ocurrió pasar de ser jugadores a programadores?”

Estamos seguros de que a ninguno de vosotros, amigos lectores, se os ha pasado por alto el esfuerzo intelectual que en ocasiones hay que realizar para concretar en una respuesta lógica el análisis de los datos que aparecen en la pantalla; la capacidad de análisis de los textos para separar el grano de la paja; el propio dominio que se puede llegar a tener del teclado cuando algo que nos motiva nos obliga subliminalmente a utilizarlo. Estos valores no son ni más ni menos que técnicas de estudio tan aprovechables como cualquiera otras y, por lo tanto, sólo quedaba para que se pudiera experimentar crear la herramienta que responda a nuestros intereses, y sobre todo a los intereses de nuestros alumnos.

"¿Cómo fue el desarrollo de Tokland?"

El mejor juicio crítico sobre la evolución del fichero fuente de "Tokland" debiera emitirlo Zak, ya que él, y sólo él, ha seguido paso a paso el desarrollo de cada uno de los entresijos que forman el libro. No obstante, estamos contentos porque el resultado final se parece bastante a las ideas que nos habíamos prefijado.

"Por favor, contad a este anciano los detalles que hay detrás del desarrollo de la aventura."

"La isla de Tokland" es un trabajo que ha tardado más de lo que hubiera sido estrictamente necesario para ver la luz. Nosotros, tanto Sonia como yo, somos bastante temerosos del ridículo, y si a ello le sumamos las muchas ganas que teníamos de verle el final, pero el poquísimo tiempo de que disponíamos para dedicárselo, obtendremos que: durante las vacaciones de Navidad y el mes de enero de este año nos dedicamos de pleno al estudio de Inform y a la filosofía de su funcionamiento. Realizamos algunos códigos sencillos tomando como modelo los existentes en un curso que nos remitió Cárdenas. La sorpresa al comprobar que funcionaban después de algunos retoques nos motivó para seguir adelante e ir ensamblando unos con otros y adaptándolos a una situación que nos habíamos prefijado. Con todo, enseguida nos encontramos con cuestiones insalvables que estuvieron a punto de hacer zozobrar el barco, pero ahí apareció José Luis (Zak), y con no pocos pero acertados golpes de timón nos condujo a buen puerto. Él supo ser paciente en todo momento y, uno tras otro, fue dando solución a los códigos con problemas como el siguiente:

"¡La rata nos está dando el rato! Aunque no lo parezca, en circunstancias iguales tiene diferente comportamiento. Así: a) En libertad y viva, arranca el daemon. b) En libertad, atada y el jugador sin la cuerda, arranca el daemon. c) En libertad, atada y cuerda en jugador, si se desata la cuerda arranca el

daemon. d) En libertad, atada, y cuerda en jugador, si se deja la cuerda arranca el daemon.

Las situaciones que preceden se cumplen sí, pero no cuando queremos nosotros, sino cuando le parece bien a la rata...”

“¿Por qué usastéis INFORM?”

Daniel Cárdenas fue quien nos puso en contacto con Inform. Durante todo un verano tuvimos otros parsers sobre la mesa pero, bien por falta de asesoramiento, bien por falta de constancia, -y ya se sabe, a pesar del tiempo que los bancos llevan en la universidad han aprendido muy poco-, lo cierto es que no pudimos sacar provecho de ellos. Daniel no puso en contacto con José Luis y él, desde el primer momento, se ofreció incondicionalmente a conducir nuestros pasos dentro de este mundillo.

```
Cuarto de aseo                                   Punt.: 0     Movim.: 1

LA ISLA DE TOKLAND V1.0
(Mi primera aventura)

Copyright (C) 1999-2000 de Angel Ros Campillo, Todos los derechos reservados
Revisión 4 / Número de serie 000605 / Inform v6.15 Librería 6/7E

Cuarto de aseo
Las instalaciones son las de un aseo funcional. Entre los sanitarios hay una ducha, un lavabo y un
water con su cisterna. Hacia el este una puerta comunica con la sala contigua.

Puedes ver unos pantalones vaqueros, una camisa a cuadros y unas zapatillas deportivas.

¿Qué te gustaría hacer para empezar?
>
```

“¿Por qué ese libro concretamente? ¿y no otro?”

“La isla de Tokland” no fue elegida con una motivación especial, lo único que pretendíamos era trabajar este lenguaje de programación a través de los recursos de una obra de misterio y aventura. Ahora que creemos conocer su filosofía de funcionamiento es cuando empezamos a pensar en la posibilidad de llevar a la práctica algún plan un poquito más ambicioso. -¿Qué programas son los más comunes para que un invidente use con facilidad un ordenador?

No hay un tipo de programas concreto para catalogarlo como de fácil manejo. La accesibilidad depende de la versatilidad que ofrezca la herramienta para chequear la pantalla. Un buen ejemplo de lo que decimos puede ofrecerlo la comparación entre dos entornos diferentes, como son el DOS y Windows. El

primero, al estar basado su funcionamiento en un sistema de comandos, representa una mayor dificultad técnica para optimizar en rendimientos las posibilidades que ofrece, sin embargo la calidad de las herramientas de que disponemos los ciegos nos lo hacen totalmente accesible; el otro, por sus especiales características, es un entorno que pueden manejar sin dificultad hasta los niños. Pues bien, un entorno tan sencillo hasta para un niño, era inaccesible para los invidentes hasta hace poco por falta de software capaz de testear la pantalla.

"¿Son asequibles económicamente? ¿necesitan de mucha potencia?"

Las prestaciones de un ordenador para que corran en él nuestros screen-readers están disponibles en aquellos de gama media. 300 MHz. de proceso y 64Mb. de memoria RAM son suficientes para un funcionamiento correcto. No ocurre lo mismo con el software y hardware específico porque, a pesar de los conciertos establecidos por la ONCE y de las subvenciones con las que esta corporación incentiva su adquisición, el material específico sigue a precios prohibitivos por falta de competencia en el mercado. Disponemos de un centro de investigación y desarrollo de adaptaciones tiflotécnicas dependiente de nuestra Entidad; una visita a nuestra Web en http://www.once.es os dará una idea clara del sentido en el que se está trabajando, pero hoy por hoy el carro de la sociedad anda más deprisa que nuestros caballos en lo relacionado con las nuevas tecnologías.

"¿Cómo sería el sistema operativo ideal para un ciego? ¿o en su defecto el robot de voz ideal?"

Si se me permite la broma diré yo, Ángel, que el mejor sistema operativo estaría constituido por una buena secretaria, y si es posible guapa, avezada en estas lides para que te pueda sacar de todos los atolladeros. Pues yo, Sonia, no estoy de acuerdo con Ángel y opino que no sería la secretaria el mejor sistema operativo, sino un buen secretario. ¡Bueno!, ¡bueno!... Lo prudente será que lavemos los trapos sucios en casa y, como somos liberales, cuando lleguemos a un acuerdo ya lo pondremos en vuestro conocimiento, ¡ja ja ja ja!

"En un momento de la conversación he entendido que ponéis los juegos como material didáctico a los alumnos. ¿Cómo se desenvolvieron? ¿Necesitaron ayuda para resolver los juegos?"

Como queda dicho, estas actividades sólo se utilizan de forma lúdica, pero creemos que no es necesario recordar que la mejor forma de aprender es

jugando. Si hacemos una retrospección de nuestras vivencias observaremos que las impresiones cognitivas mejor fijadas en nuestro intelecto son aquellas conseguidas en estado de desinhibición, o lo que es lo mismo, aquellas que se fijaron en nuestra memoria utilizando segmentos de ocio personal. Cuando pusimos en conocimiento de nuestros tutelados la posibilidad de lidiar con un tipo de juegos totalmente novedoso para ellos, y que de alguna manera establecía el reto de lograr superar las pruebas que en éstos implementaba el profe, sólo faltó que nos lo quitaran de las manos por la fuerza. Está claro que necesitaron muchas ayudas, pero nosotros tuvimos en ellos un buen plantel de conejillos de India.

"Habladnos de la situación del software lúdico para ciegos."

"Los secretos de Villa del Agua" ha sido la primera de las iniciativas apoyada y distribuida por el Cidat. Consiste, básicamente, en una aventura conversacional de escasas pretensiones en la que se han grabado en ficheros de sonido las diferentes respuestas que ofrece el intérprete al aventurero de turno; este juego junto con algunas iniciativas a nivel particular son todo el software lúdico de que disponemos. Como es obvio, lo importante no es lo exiguo de nuestra producción, sino el aprovechamiento del excelente material que, sin ser específico, está siendo accesible a la versatilidad de nuestras herramientas. Desde hace unos años a esta parte viene funcionando en todos los colegios de la ONCE la Enseñanza de la Informática como materia reglada dentro de nuestra programación. Ello ha propiciado que, cada día más, la Informática sea utilizada por todo el mundo como medio de acceso a la cultura. No obstante, podemos considerarnos privilegiados los que estamos obteniendo logros considerables por este medio.

"Qué tenéis que decirnos sobre el índice de ciegos que usan el ordenador, de los conectados a Internet, usuarios de juegos. ¿Y usuarios de aventuras conversacionales?"

En España somos, aproximadamente, una población de 30.000 personas ciegas o deficientes visuales. Sólo el 0,5% estamos conectados a la Red de redes, y, por tanto, no podemos aventurar cuál puede ser el número que juegan con el ordenador, pero en cualquier caso debe representar un porcentaje inapreciable. Quizá lo que sucede es que acabamos de emprender esta singladura y nos encontramos en el vagón de cola de este tren, condición ésta que nos hará valorar más todavía, si cabe, el apoyo de cualquier mano que nos encontremos en el camino.

"¿Qué hay del resto de posibilidades lúdicas para un invidente: música, libros, radio, arte, etc...?"

El acceso a toda la documentación bibliográfica lo tenemos asegurado a través del Centro de Producción Braille de Madrid, el Centro Bibliográfico y Cultural de Barcelona, una biblioteca Central, otra en cada provincia dentro de las dependencias de la Dirección Administrativa correspondiente y varios centros de producción, amén de los recientes sistemas informáticos que funcionan a pleno rendimiento a través de la Intranet como de Internet. Además del soporte papel, disponemos de medios alternativos y/o complementarios como el "Libro Hablado" que se edita en diferentes soportes y formatos, una ingente cantidad de revistas que abarcan una buena diversidad de temas especializados... En fin, la asistencia desde el punto de vista de la cultura es encomiable, hasta el extremo de que un estudiante puede disponer de sus libros de texto, en el supuesto de no estar editados en Braille, en cuestión de horas. Por lo que se refiere a las prácticas artísticas está claro que un campo como el de la pintura es una entelequia para nosotros. No ocurre lo mismo con otras manifestaciones; yo mismo tengo la carrera de piano, hecho éste que debe evidenciar lo asequible del arte de los sonidos para los ciegos.

"¿Tenéis más proyectos aventureros entre manos?"

Algún proyecto ya tenemos, pero lo primero que verá la luz es un trabajo de Sonia. Paralelamente a "La isla de Tokland" ella ha desarrollado una historia muy bonita, al menos a mí me lo parece, que ha titulado "Misterio en la torre". Estoy seguro de que en breve podréis bajarla y enfrentaros a los problemillas que os ha preparado.

"¿Cómo véis la accesibilidad para gente con problemas sensoriales, concretamente en las páginas aventureras que habéis visitado?"

Sería prolijo terminar esta entrevista haciendo un análisis de las páginas accesibles y de aquellas otras que presentan dificultades para su acceso. Si tenemos en cuenta que nuestras ayudas no son capaces de interpretar iconos, gráficos o imágenes en movimiento, podréis haceros una idea bastante clara de donde podemos tropezar.

"¿Creéis que llegado el caso habría que hacer unas pequeñas reformas en el CAAD u otras páginas, para recibir a nuevos usuarios ciegos?"

Yo sé que entre vosotros ya hay quien está tocando el tema y, con toda probabilidad, no ha de pasar demasiado tiempo para que se ponga en contacto

con la comunidad de aventureros para ofreceros algunas alternativas, que, sin desmerecer en nada vuestras webs, las haga más accesibles a todo nuestro colectivo.

"Por último, ¿deseáis comentar algo, añadir algo como despedida?"

Desear que las líneas que preceden hayan sido capaces de transmitir con fidelidad quiénes somos, cómo pensamos y qué pretendemos en este mundo de la aventura. Gracias por vuestra paciencia si habéis sido capaces de llegar hasta aquí y ofreceros a todos, sin excepción, nuestra disponibilidad.

Terminada la extensa entrevista, el viejo momio chasca los dedos y un repugnante ser aparece de la nada gritando 'Yieeppp'. Les invita a seguirle con gestos casi obscenos mientras el viejo agita la mano en gesto de despedida. El Yiep acompaña a los viajeros al exterior del Castillo donde los lobos aúllan y el frío congela hasta los huesos.

El Interior de la Espiral

La rampa te conduce hasta un majestuoso claro. Ante ti se eleva la Espiral, pulida, brillante y sobre todo impresionante. En su interior...

Roguelikes: algoritmo de construcción de mazmorras

Una de las cosas que hacen a los roguelikes únicos son los mapas aleatorios. Estos añaden mucho al disfrute del juego ya que el jugador siempre se enfrentará a problemas y situaciones diferentes.

Pero los mapas aleatorios no son tan fáciles de implementar. En juegos más convencionales, existe un diseñador de niveles con el que se pueden crear escenarios a mano. En cualquier roguelike que se precie de serlo, el programador debe preocuparse de la ignominiosa tarea de crear un "diseñador de niveles virtual". Este debe ser capaz de construir una infinita cantidad de mazmorras interesantes, y laberintos con nada más que un generador de números aleatorios.

En este artículo veremos una técnica de las muchas posibles para lograr este objetivo.

Los objetivos

Cuando se escribe código, siempre es útil decidir

de antemano los objetivos. Esto puede ayudar mucho cuando se diseña un algoritmo, incluso si al final terminas haciendo un montón de cambios.

Una mazmorra básica necesitará:

- Un conjunto de habitaciones interconectadas, puertas y túneles - Una entrada - Una salida - Se debe poder llegar a cualquiera de las zonas

La última condición es muy importante. Es necesario que el jugador pueda recorrer todo el nivel si tiene la suficiente perseverancia. Y es útil conocer que, cuando añades un artefacto único, no queda oculto en algún sitio inalcanzable

.

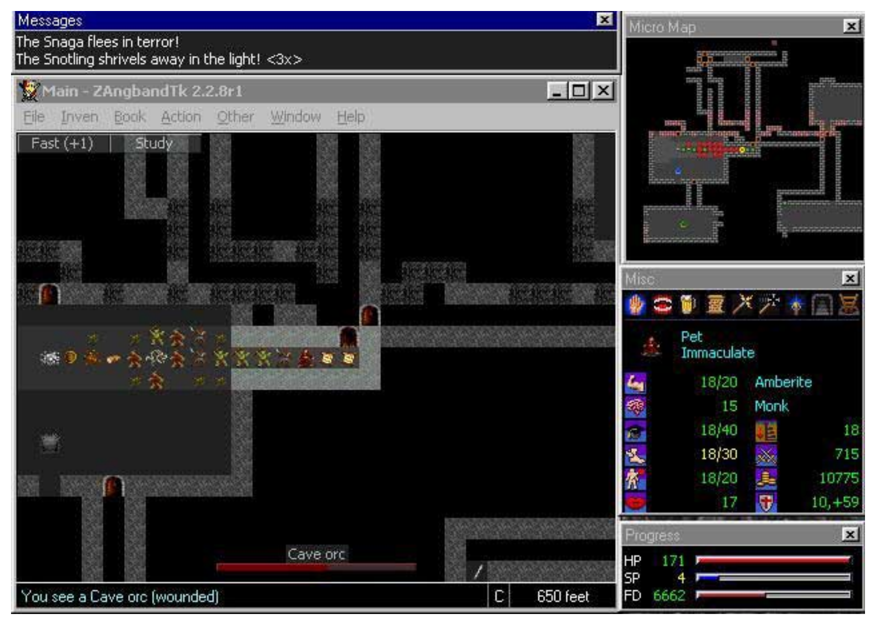
El plan

Cuando me decidí a implementar el algoritmo de construcción de mazmorras, la inspiración vino de la mano de un sólo pensamiento:

"Si yo fuese un habitante del mundo subterráneo, ¿cómo construiría mi mazmorra?"

Una cosa cierta es que las habitaciones no deberían aparecer con un aspecto perfectamente uniforme, unidas por largos túneles serpenteantes. No, cuando yo necesitase más espacio para mis goblins, simplemente cogería un hacha y cavaría un enorme agujero. Añadiría nuevas habitaciones cuando fuese necesario. Probablemente de una forma un tanto caótica.

Algunos constructores podrían ser más imaginativos, añadiendo puertas, trampas y ese tipo de cosas para proteger las habitaciones más interesantes. Pero la idea básica es la misma: empieza con una pequeña mazmorra y haz extensiones en todas las direcciones hasta que se te acabe el espacio.



El algoritmo

En este algoritmo "característica" significará cualquier tipo de componente del mapa, como una habitación grande, una habitación pequeña, un pasillo, una zona circular, una cámara del tesoro, etc...

1. Rellenar todo el mapa con arena sólida
2. Cavar una habitación en el centro del mapa
3. Elegir una pared de cualquier habitación

4. Decidir la nueva característica a construir
5. Mirar si hay espacio suficiente para añadir la nueva característica a través de la pared seleccionada
6. En caso afirmativo, continuar. Si no, volver al paso 3
7. Añadir la característica a través de la pared seleccionada
8. Volver al paso 3, hasta que la mazmorra esté completa
9. Añadir las escaleras de subida y bajada en puntos aleatorios del mapa
10. Finalmente, distribuir algunos monstruos y objetos en la mazmorra

Los pasos 1 y 2 son fáciles una vez que se ha inicializado el mapa. Es muy útil escribir una rutina "fillRect" que rellene un área rectangular del mapa con un tipo de suelo o pared específico.

El paso 3 es más complicado. No se pueden coger casillas aleatorias para añadir nuevas características, porque la regla es: añadir siempre a lo existente. Esto hace que las conexiones sean correctas y también garantiza que se pueda llegar a cada casilla. Una forma de hacer esto es coger casillas aleatoriamente hasta que se encuentra una casilla de pared adyacente (horizontalmente o verticalmente).

El paso 4 no es muy complicado. Simplemente puede usarse una condición aleatoria para determinar que característica construir. Se puede cambiar el aspecto completo del mapa sin más que ajustar las probabilidades de cada característica. Las mazmorras más ordenadas tendrás un montón de habitaciones regulares conectadas por largos pasillos. Los complejos de cavernas tendrán habitaciones irregulares conectadas por pasillo sinuosos.

El paso 5 es la clave de todo el algoritmos. Para cada característica es necesario saber que área del mapa ocupará. En ese momento miraremos fuera de la pared elegida para ver si ese área intersecciona con alguna de las características ya colocadas. Esto se puede hacer comprobando si el área rectangular de la característica a crear está ocupada únicamente por casillas de tierra.

En el paso 6 se decide si añadir o no la característica. Si el área bajo consideración contiene cualquier otra cosa distinta de tierra sólida, entonces la rutina vuelve al paso 3.

El paso 7 dibuja la nueva característica una vez que se ha decidido que el área es correcta. En este paso se pueden añadir cosas como monstruos, trampas, puertas secretas y tesoros.

El paso 8 simplemente vuelve hacia atrás para construir más habitaciones. El número exacto de veces que se debe hacer esto depende del tamaño del mapa y de otros factores.

El paso 9 es auto-explicativo. La mejor forma de hacer esto es escribir una rutina que coja casillas aleatoriamente hasta encontrar una vacía donde añadir las escaleras.

El paso 10 crea una horda de monstruos aleatorios en posiciones aleatorias.

Y eso es todo. Está todo en pseudo-código pero no debería ser difícil de implementar.

Ejemplo

Veamos un útil ejemplo de como todo esto encaja junto.

= Suelo
D = Puerta
W = Pared en consideración

1. La primera habitación

```
#####
#####
#####
```

2. Elegimos una pared aleatoriamente

```
#####
#####W
#####
```

3. Comprobamos el área para un nuevo pasillo (incluyendo un espacio extra en ambos lados)

```
#####**********
#####W*********
#####**********
```

4. Está vacío así que añadimos la nueva característica

```
#####
#####D#########
#####
```

5. Cogemos otra pared

```
#####     W
#####D#########
#####
```

6. Comprobamos el área para una nueva habitación



```
              ******
              ******
              ******
              ******
              ******
#####         ***W**
#####D#########
#####
```

7. El área es correcta, añadimos la habitación. Colocamos un cofre (C)

```
                ####
                ###C
                ####
                ####
#####             D
#####D#########
#####
```

8. Añadimos otro pasillo como antes

```
                     #
                     #
                #### #
                ###C #
                #### #
                #### #
#####             D  #
#####D#########
#####
```

9. Esta vez intentamos añadir un pasillo en la segunda habitación

```
                     #
                     #
                #### #
                ###C*******
                ####W******
                ####*******
#####             D  #
#####D#########
#####
```

10. Falla ya que el área está ocupada

```
                     #
                     #
                #### #
                ###C #
                #### #
                #### #
#####             D  #
#####D#########
#####
```

11. Añadimos una habitación octogonal

```
             #
             #   ###
        #### #  #####
        ###C # #######
        #### #D#######
        #### # #######
#####     D  #  #####
#####D#########  ###
#####
```

12. Una puerta secreta oculta un pasillo repleto de trampas

```
             #
             #   ###
        #### #  #####
        ###C # #######S###T##TT#T##
        #### #D#######
        #### # #######
#####     D  #  #####
#####D#########  ###
#####
```

13. Podríamos seguir así...

Mike Anderson (traducción por JSJ)

La Taberna

La taberna Fuego de Dragón sirve de albergue a todos los viajeros que se ven obligados a pernoctar después de una dura jornada de viaje.

Futuro, evolución y expansión de la aventura

Esta opinión nace de la reflexión sobre los proyectos que poco a poco he ido tomando como míos, de las ideas que han brotado al calor de las discusiones en el chat, o de la mente de ingeniosos aventureros. Creo firmemente que el futuro de la aventura en España (si todo nos va bien) se puede resumir en dos vertientes: una de expansión y divulgación de la aventura; y otra de evolución en el aspecto tecnológico y de programación

Mucha gente auguró la muerte de la aventura, pues sencillamente no tenía público para poder vender el producto. En parte han tenido razón, y supuso la muerte a nivel comercial de nuestro género. Lo que al final no ha venido tan mal, pues con las nuevas tendencias de libre distribución, freeware, globalidad, etc; Este género ha encontrado una mina de oro con las nuevas tecnologías y la red mundial: fácil producción, coste cero, fácil distribución. Las leyes del comercio reventadas por el espíritu altruista de muchos aven-

tureros. Pues nadie puede negar que la época del shareware fue maldita, sobre todo para los sectores underground, que se empeñaban en hacer dinero con el sector. Poca gente lo hizo, pues en definitiva, para que algo se venda bien, debe ser, cuanto menos, bueno con un buen apoyo del único dios verdadero (don dinero), o excepcional por si sólo.

Y esto poca gente lo consiguió, y sólo mezclando ideas del freeware y la economía del regalo, como fue el DOOM del los chicos de ID: Un gran juego, que encima te regalaban un episodio entero para ver si te gustaba; o fijaos en la distribución del Quake III arena test a todo el mundo y gratuitamente; medio año antes de salir el juego ya estábamos disfrutando de matar a los colegas a rocketazos.

Sin duda este tipo de ideología es ideal para producir software y luego venderla, fijaos en RealMyst que ha seguido la misma pauta. Aunque por contra esta Blade el gran esperado español, que se lo están currando fatal en este sentido y están comenzando a cabrear a los usuarios.

Con todo este paréntesis no quiero sino remarcar que estamos en el momento correcto, con la ideología correcta, con los medios ideales, para producir aventuras y para que el género experimente la propagación que se merece. Este es el momento. Así que lo primero que debemos olvidar es, por si alguien todavía piensa en ganarse la vida con esto, es el poderoso caballero don dinero. Por lo menos ahora mismo, en este instante. Por que la idea tampoco es mala de por si... que yo venda mis producciones a 250 pesetas por ejemplo entre mis colegas aventureros es tentador y podría ser viable. Desde luego yo pagaría por una aventura de Adam Cadre o de Andrew Plotkin, o por el Concilio de Pro-Imagina, o por la próxima Aventura Original 2 (quien quiera que la haga... XD). El problema es que el pago de cosas por la red no está lo suficientemente extendido para que todo esto sea viable, y lo único que se conseguiría es lo que pasó en la supuesta 'edad dorada' de la aventura española. Por lo menos de momento.

El avance de las tecnologías de la información nos favorecen sobremanera, por contra de lo que aparenta ser una sentencia de muerte por parte de la multimedia. Pues el mundo entero está conectado a la red, los hispano parlantes son una gran comunidad, hay diversidad de culturas y comunidades en la red. De forma que siempre habrá público para las aventuras.

Si en España la gente prefiere regalarse las neuronas con la multimedia, gráficos 3D, sonido *surround*; en paises menos agraciados no disponen de los equipos adecuados para estar al día en tema de software lúdico, se tienen que contentar con juegos antiguos, que quieras o no, no dejan de estar desfasados, sin el apoyo del actual mercado, sin reviews por parte del

sector, etc.

Cosa que no pasa con el software *underground* y *freelance*. Ahora mismo en sudamérica hay gente usando equipos antiguos donde nuestros programas son ideales para ellos, en Rusia siguen usando y produciendo juegos para unos Spectrums llamados Scorpio y Pentagon.

Este camino es el camino de la solidaridad, camino que se entrecruza con nosotros casi sin querer: ¿Quién iba a pensar que la aventura es ideal para entretener a sectores minoritarios como la comunidad ciega?, ¿o para esos paises en vías de desarrollo?. Sencillamente esos sectores están ahí. Existen, y están esperando a que les ofrezcamos unos contenidos lúdicos que les interesan pues son gratuitos y son accesibles.

El problema principal es con quién contactar para difundir la buena nueva. Personas pertenecientes a esos sectores, siempre están dispuestos para colaborar y se sienten agradecidos por la labor aventurera, pero los organismos oficiales no dejan de ser insensibles, aún, a todo lo que sea solidaridad y cooperación altruista (antes de contactar con ciertos ciegos, escribí a la ONCE pero aún estoy esperando su respuesta sentado).

Como siempre la respuesta se haya en los medios de divulgación solidarios, como pueden ser los múltiples portales de particulares, hechos por invidentes y para invidentes. Quizá la tarea de divulgar la aventura sea ardua si no recibe el apoyo o simplemente el conocimiento de la ONCE. Pero con tiempo y esfuerzo es posible lograrlo, aunque para ello tenga que escribir a cada una de las webs-portales para ciegos que existan en la red.

Mi deseo más ferviente es que las aventuras fuesen una opción a la hora de un ciego pasar su tiempo libre. Lograr esto es difícil, pues la integración de la tecnología en la comunidad ciega en España no es total aún, por tanto, por ahora es imposible que se asiente la aventura como opción lúdica entre ellos.

Pero si logramos que los que estén conectados sean conscientes de que existen estos juegos, habremos andado gran parte del camino. También si esta divulgación tiene éxito, supondría una inyección de unos cientos usuarios nuevos, con lo que tendríamos que remodelar profundamente ciertos aspectos de nuestras producciones, nuestros portales, y medios de divulgación, para hacer las aventuras totalmente accesibles para todos (aunque no sufráis, que esto no es tan difícil).

Otro sector que en el que aún no hemos pensado como clientes potenciales son los niños. Esto si que es garantizar el futuro de la aventura. Además lo tenemos muy fácil, pues ya hay bastantes aventuras para niños (bueno... no para niños, simplemente que las hicimos cuando éramos casi niños, y no dejan de ser infantiles muchas de las aventuras producidas en la

'época dorada').

Así que quizás alguien tendría que mirar atrás y hacer juegos 'anticuados' sin la carga psicológica y madurez que estamos imprimiendo a muchas de los juegos actuales (tanto españoles, pero sobre todo los que nos llegan de la comunidad angloparlante).

Es esencial que pongamos a probar a nuestros hijos, hermanitos, sobrinos, las aventuras, pues algunas son ideales para ellos (yo por ejemplo, puse a mi sobrino de 6 años a jugar la parte del cuento de Fotopía. Se lo pasó de una sentada, sin apenas ayuda, y flipó sobremanera. Le encantó. Ahora voy a ver si le hago una sobre *picachu*) como lo puedan ser Eudoxio, Dragón Dorado, la mayoría de las hechas con el PAW (eran todas un pelín insípidas y ñoñas :-), etc. Lo que está claro es que no esperéis a que chavales de 14 a 18 años encuentren por casualidad las aventuras en la red y se enganchen, pues tienen la mente absorbida por la multimedia, las consolas, y la tele; y si no los enganchamos de pequeños y les inculcamos el gusto por los cuentos, después será demasiado tarde y se habrán alejado para siempre. Además hoy en día con la tele infantil que hay, tampoco esperéis gran cosa de ellos, la tele les dice: CONSUME, CONSUME, Club TELATRIX, ¡¡¡CONSUME!!! así que seguramente prefieren *picachu*, y *power granjers* a nuestras aventuras.... Y lo que es más grave, los prefieren a los cuentos y a la literatura.

La otra vertiente de que hablo es la evolución tecnológica (que ya se ha visto reflejada en párrafos anteriores, pues está ligada al las comunidades que la consumen como puede ser el boom de internet) y la madurez de la aventura respecto de que se están empezando a abordar temas nuevos, se están haciendo aventuras muy maduras y de corte totalmente nuevo. Por otro lado, a pesar de la multimedia, pronto llegarán a los hogares los e-books y otros materiales y electrodomésticos que por su portabilidad interesan que sean orientados a texto.

Este es otra tendencia que debemos aprovechar, el auge de los juegos para móviles, para ordenadores de bolsillo, agendas inteligentes y libros electrónicos. En muchos de estos sistemas, el poner una interfaz conversacional puede ser muy tedioso para el jugador, pero siempre se pueden hacer derivados de la aventura como son los libro-juegos. Además, seguramente los futuros libros electrónicos no se limitarán a reproducir texto, sino que admitirán codificación de programas simples, y seguramente ya habrá alguien que haga un intérprete de máquina-z para ellos.

O sea que lo que parecía una época donde nuestros programas no tenían cabida, en un instante nos encontramos con todo un mercado que puede demandar software para estos productos. Los juegos que están saliendo ahora para este tipo de aparatos no son suficientes, ya que se limitan a hacerlos de tipo

gameboy, que no dejan de ser juegos desfasados con la época actual, y ahí tenemos una amplia ventaja respecto de ese software comercial.

Ya, más internamente a nuestra comunidad está la evolución respecto de las implementaciones que hacemos.

Pronto saldrán a la luz las aventuras multijugador, es curioso que aún nadie hubiese hecho nada así. En este aspecto llevamos una amplia desventaja respecto de los arcades. Lo que pasa es que este tipo de juegos requiere que el lenguaje usado soporte comunicación remota, cosa que ahora no tenemos, pero seguro que pronto sacarán algo para INFORM o simplemente algún osado lo sacará en C. A poder ser yo mismo.

Hay mucho desarrolladores de proyectos aventureros, pero cada uno se encierra en su laboratorio sin mostrar nada hasta estar terminado. Y muchas veces ni siquiera ponen a la luz el código fuente utilizado. Por eso quiero promover desde aquí que unamos sinergias entre desarrolladores para reaprovechar código escrito y usar librerías comunes. Esto redundaría en un amplio beneficio, pues facilitaría: el desarrollo de juegos portables a cualquier plataforma, la mejora del testeo de rutinas, y el ahorro del inmenso trabajo que supone realizar un juego desde sus cimientos. A la larga se podría aprovechar incluso las librerías que hay para INFORM, pues sólo habría que traducirlas al lenguaje que cada uno quiera usar.

Pues nada más.... Aunque todo esto parezca que me he andado de una rama a otra como un mono, el destino de todo esto es el mismo: fortalecer la aventura, divulgarla y evolucionarla. Por eso he tratado estos dos temas tan dispares en el mismo sitio. Uno es presentar nuestro mundo a otras personas. Hay que decir: señores, aquí hay gente que demanda ciertos productos; nosotros los creamos; sólo hay que suministrárselos. Y por el otro lado, definir y concretar y fortalecer nuestra labor como programadores, y aprovechar el potencial que tiene las nuevas tendencias de producción desinteresada como es el freeware, dominio público, etc (por ejemplo, como le ha pasado a Linux, que es sin duda el sistema operativo más testeado de la historia, gracias a su difusión gratuita). En la aventura inglesa y americana, todo esto parece que ya se ha ido elaborando solito y nos llevan un pelín de ventaja. Con satisfacción he comprobado como ya hay ciegos de allí que están en contacto con la Ficción Interactiva. También hay discusiones iniciada sobre aventuras para niños. Y por supuesto llevan mucho tiempo disfrutando de INFORM y realizando lo que he llamado 'nuevas tendencias de producción'. Esto me asombra sobremanera pues sólo hay que mirar la NANOCOMP para ver que los españoles somos un pelín mas 'raros' y arriesgados que allí.

Por último quiero animar a todos para que opinéis y

filosoféis sobre alguno de los aspectos que he tratado aquí, ya que creo que he tocado temas clave para el futuro de la aventura, que nos interesa a todos.

¡Un saludo!.

El Clérigo Urbatain

El Cruce de Caminos

Llegas a un cruce de caminos. Salidas visibles: norte, sur, este y oeste.

Hacia el NORTE puedes ir a:

InformatE (http://www.geocities.com/TimesSquare/Fortress/9939), página de Inform en castellano.

Visual SINTAC (http://pagina.de/jsj), página del parser visual para Windows.

Macedonia Magazine (http://www.codexmx.com/macedonia), otra publicación con una sección (Spanish Quest) dedicada al mundo aventurero.

AventuraST (http://www.aventurast.wm.com.ar), una página muy aventurera.

The Roebuck (http://www.lalonja.com/nmsoft), la página de Carlos Sánchez.

Dimensión Pro-Imagyna (http://www.geocities.com/TimesSquare/5787), la página aventurera de Daniel Cárdenas.

La Diosa de Cozumel (http://www.geocities.com/TimesSquare/Hangar/4795), página dedicada a las aventuras conversacionales de Aventuras AD en especial.

Somewhere (http://members.es.tripod.de/gen/some.html), una página de Luis David Arranz con información aventurera, entre otras cosas.

The Dwarf and the Axe (http://www.geocities.com/TimesSquare/3567/spaxe.html).

La Península Aventurera (http://www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/5162).

AC's (http://www.xyzzy.gq.nu), la página de Lumpi sobre aventuras conversacionales.

El camino que va hacia el SUR te conduce a:

Adventureland (http://www.lysator.liu.se/adventure), completa información sobre compañías aventureras de todos los tiempos.

Infocom (http://www.csd.uwo.ca/Infocom), página sobre esta mítica compañía.

The Colossal Cave Adventure (http://people.delphi.com/rickadams/adventure/index.html), conoce los orígenes de todo esto

The IF Library (http://www.iflibrary.org), el archivo aventurero por excelencia.

The Spectrum Adventurer (http://home.virtual-pc.com/isblpx), para los nostálgicos.

XYZZY News (http://www.xyzzynews.com), webzine sobre la interactive fiction inglesa.

ifFinder (http://www.corknut.org/ifFinder), el principal buscador temático de interactive-fiction.

Hacia el ESTE puedes ir a:

The roguelike games homepage (http://www.win.tue.nl/games/roguelike), todo sobre roguelikes.

Thangorodrim (http://thangorodrim.angband.org), página dedicada a Angband, uno de los roguelikes con más éxito.

Hacia el OESTE queda:

Emulatronia (http://www.emulatronia.com), la mejor página sobre emuladores, en castellano.

La página de los emuladores (http://biosys.net/emul), una página sobre emulación creada por nuestro insigne Juanjo Muñoz.

Spectrum Power! (http://go.to/spectrumpower), una página dedicada a recopilar TAP y TZX lo más fieles posibles a los originales.

Si quieres sugerir algún enlace para su inclusión en esta sección, o detectas alguno erróneo, puedes escribir a jsj666@hotmail.com.

I Concurso de Aventuras Breves en Castellano

El concurso tiene como objetivo fomentar la creación de aventuras, así como explotar las posibilidades del género en terrenos como la interacción con objetos y personajes. Además, servirá para ampliar la base de aventuras con código fuente disponible, como fuente de ejemplos para los distintos parsers y lenguajes de programación.

Este concurso se plantea como una extensión lógica a los concursos de mini-aventuras que se han venido convocando hasta la fecha y que tanto éxito han demostrado tener. Esto no debe considerarse en perjucio de los mismos ya que seguirán convocándose regularmente concursos de mini-aventuras.

Plazos

El plazo de recepción de los trabajos finaliza el **15 de Noviembre de 2000** a las 12 de la noche.

Entrega

Las aventuras deben enviarse al CAAD por correo electrónico, a la dirección:

concurso@grupo-ronda.com

El envío deberá estar dividido en dos ficheros:

- Un fichero contendrá sólo el ejecutable de la aventura. Si lo desea, el autor puede incluir un LEEME donde explique brevemente el objetivo de la aventura o cualquier cosa necesaria para jugarla. Este fichero será expuesto públicamente en cuanto finalice el período de recepción de trabajos.

- Un segundo fichero contendrá un fichero de texto con la solución de la aventura y opcionalmente, el código fuente del programa. El autor puede incluir aquí cualquier comentario o información adicional sobre el juego, según crea él oportuno. Este fichero será expuesto públicamente cuando finalice el período de votación y con ello el concurso en sí.

La inclusión del código fuente de la aventura es opcional, pero muy aconsejable, ya que las aventuras que participen en este concurso serán ejemplos interesantes del uso de sus respectivos parsers y lenguajes.

Los trabajos presentados deben ser originales y no haber sido distribuidos antes del **1 de Junio de 2000**. No se exige, sin embargo, que el juego quede oculto hasta el **15 de Noviembre de 2000**. El autor es libre de distribuirlo por su cuenta, a riesgo de mostrar su trabajo antes de tiempo (probablemente quedando en desventaja respecto al resto de participaciones).

El autor es libre de presentar aventuras bajo seudónimo. En caso de presentar más de una aventura podrá firmar cada una con un seudónimo diferente si así lo desea. Ediciones CAAD se compromete a mantener la identidad real del autor en secreto durante toda la duración del concurso. En todo caso el autor debe incluir en el segundo fichero (el que contendrá la solución de la aventura) su nombre real.

Jurado popular

El día **16 de Noviembre de 2000** se habilitará una zona en la página del CAAD donde podrán descargarse los trabajos presentados.

Cada votación consistirá en puntuar (en una escala de 0 a 10 con hasta 2 decimales) una de las aventuras participantes en el concurso en los siguientes apartados:

ORIGINALIDAD

¿Nunca se había visto antes este problema o situación?

¿La historia que narra es original?

¿Nos mete en el papel de un personaje cuyo retrato resulta inédito?

CALIDAD DEL TEXTO

¿Es interesante la historia que se cuenta?
¿Está bien ambientada?
¿Está bien escrito?
¿Carece de faltas de ortografía?

INTERACTIVIDAD

¿Ofrece el juego respuesta a la mayoría de comandos lógicos?
¿Pueden manipularse a fondo todos los objetos?
¿Dan los personajes bastantes respuestas?
¿Se contemplan los intentos de probar otras soluciones lógicas a los problemas?

JUEGO LIMPIO

¿Es un problema lógico sin ser demasiado sencillo?
¿Hay pistas adecuadas si el problema es difícil?
¿Se usa adecuadamente la lógica externa?

ADECUACION A LOS LIMITES

¿Cumple las limitaciones impuestas?. Véase el apartado Limitaciones.

VALORACION GLOBAL

Impresión general que ofrece la aventura en su conjunto.

Una misma persona puede votar a una aventura, a varias, o a todas, sin ninguna obligación. Los autores también pueden votar a todas las aventuras en concurso con excepción de las que él mismo haya presentado. Para que una aventura pueda optar a premio, debe haber recibido votaciones de al menos TRES personas.

El período de votación finalizará el **15 de Diciembre de 2000**. Se podrá ampliar el plazo si hay petición de ello y se observa que el número de votos recibidos no es suficiente.

Se contemplarán así mismo las siguientes nominaciones especiales. Cada votante nominará una aventura dentro de cada una de las siguientes categorías:

MEJOR PSI

La aventura que presente el mejor personaje no jugador.

MEJOR PUZZLE

La aventura que presente el mejor puzzle, entendiendo como tal aquel obstáculo de la aventura que necesita de cierta deducción para su resolución.

Votos

Los votos se remitirán por correo electrónico a la siguiente dirección: concurso@grupo-ronda.com. En el asunto del mensaje debe constar el texto:

```
[VOTOS] AV. BREVES, Nombre del votante.
```

Por ejemplo:

```
Asunto: [VOTOS] AV. BREVES, Javier San José
```

Se sugiere usar el siguiente formato para las votaciones:

```
NOMBRE DE LA AVENTURA: ORIGINALIDAD CALIDAD TEXTO INTERACTIVIDAD JUEGO LIMPIO ADECUACION VALORACION GLOBAL
MEJOR PSI: NOMBRE DE AVENTURA
MEJOR PUZZLE: NOMBRE DE AVENTURA
```

Por ejemplo:

```
AVENTURA ORIGINAL: 5 6 6 8 5 6
MEJOR PSI: LA DIOSA DE COZUMEL
MEJOR PUZZLE: JABATO
```

En cualquier caso no se rechazará ningún voto que no se ajuste a este formato. Esto se debe considerar como una mera sugerencia para facilitar el recuento de votos.

Licencia

Ediciones CAAD no se reserva ningún derecho sobre los programas presentados al concurso. Estos podrán distribuirse según el método y la licencia de uso que prefiera su autor, sin embargo: todas las aventuras presentadas deberán poder distribuirse y ser jugadas gratuitamente, sin ninguna limitación. Todas las aventuras que incluyan el código fuente (lo cual recordemos que es opcional) deberán poder ser estudiadas, modificadas y reutilizadas libremente, por ejemplo utilizando parte de su código en otras aventuras.

Limitaciones

Se considerará que una aventura es breve si cumple todos estos requisitos:

Incluir un máximo de 6 localidades.

Incluir un máximo de 12 objetos o personajes (o cualquier otra combinación, como 2 personajes y 10 objetos).

Poder acabarse razonablemente en menos de 2 horas, suponiendo que el jugador no queda trabado absurdamente en un atasco :-)

Se sugiere no penalizar una aventura en la votación de este apartado simplemente porque contiene objetos “de escenario”, cosas examinables, o repuesta a muchas acciones. Estos aspectos enriquecen el juego sin alargar ni engordar su desarrollo.

Queda a discreción de la persona que vota qué es un objeto y qué no, y si el abuso de cosas como hechizos, objetos transformables u otros "pseudo-objetos" reduce el carácter breve de la aventura.

Todos estos aspectos deberán quedar reflejados en la puntuación que se otorgue al apartado ADECUACION A LOS LIMITES. Se sugiere puntuar un 10 en este apartado si se cumplen todos los límites disminuyendo proporcionalmente esta puntuación si se sobrepasan (hay más de 6 localidades, 12 objetos o el tiempo de juego excede de 2 horas).

Requisitos

La aventura podrá funcionar en cualquier plataforma, aunque una aventura recibirá más votos si todo el mundo puede jugarla.

La aventura podrá incluir atractivos adicionales, como música, gráficos, tipos de letra... Si bien se advierte que ello no se reflejará en la puntuación de la aventura.

Premio

No existe ningún premio para el concurso, salvo la satisfacción y el reconocimiento de todos los aventureros. Sin embargo habrá un ganador del concurso, elegido a partir de la media de todas las puntuaciones en todos los apartados.

El CAAD admitirá, sin embargo, cualquier donación de premio simbólico que alguien desee ofrecer al ganador, por lo que existe la posibilidad de que esto cambie posteriormente.

Se elegirá un ganador del concurso, así como ganadores por apartados. En general, una vez finalizado el plazo de votación, se escogerán:

LA MEJOR AVENTURA BREVE
LA AVENTURA BREVE MÁS ORIGINAL
LA AVENTURA BREVE MEJOR ESCRITA
LA AVENTURA BREVE MÁS INTERACTIVA
LA AVENTURA BREVE MÁS JUGABLE

Nominaciones especiales:

EL MEJOR PSI
EL MEJOR PUZZLE

Recuento de votos

El sistema de recuento se realizará como sigue:

1.- Por cada categoría se sumará el total de puntos en dicha categoría y se dividirá entre el número de votos recibidos por la aventura en esa categoría.

2.- Se obtendrá un total que será la media aritmé-

tica de la suma de puntos del apartado VALORACION GLOBAL y ADECUACION A LAS REGLAS.

La aventura con más puntos en el total será la ganadora (LA MEJOR AVENTURA BREVE). Se elegirán también las ganadoras en las categorías enumeradas en el apartado Premio.

Para las nominaciones especiales se hará una recuento del número de votos y la aventura más votada en cada nominación, será la ganadora.

Empate

En caso de empate en una categoría se decidirá la aventura ganadora en esa categoría por el número de votos. La aventura con más votos en esa categoría será la ganadora.

Si esto no lleva a un desempate se valorará la puntuación total. La aventura con mayor puntuación total será la ganadora en esa categoría.

Pudiera ocurrir que, a pesar de todo, no se llegue a un desempate. En este caso se otorgará el premio a todas las aventuras empatadas.

En el caso de las nominaciones especiales se procederá de manera similar.

Recordamos que cualquier aventura que no reciba al menos las votaciones de TRES personas, quedará fuera de concurso.